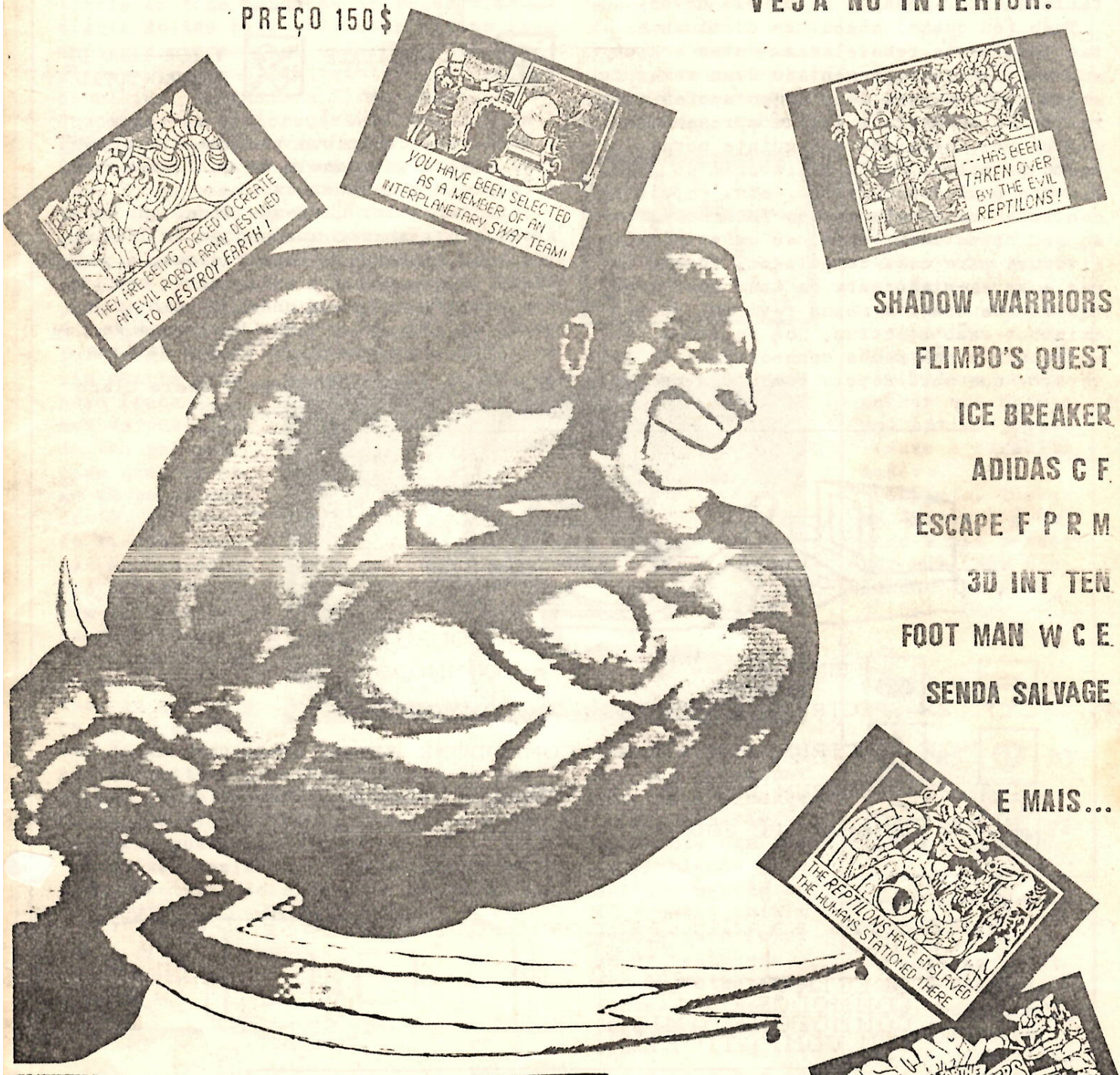
COMPUTO MANIAS

SPECTRUM C64 AMIGA
Nº11 REVISTA MENSAL AGOSTO 1990
PREÇO 150$

NOVO VISUAL!

VEJA NO INTERIOR.



SHADOW WARRIORS

FLIMBO'S QUEST

ICE BREAKER

ADIDAS C F

ESCAPE F P R M

3D INT TEN

FOOT MAN W C E

SENDA SALVAGE

E MAIS...

DYNASTY WARS

EDITORIAL

Olá Computomaníaco!Espantado por não haver Charts nesta página? Já destes uma olhadinha na revista e vistes algumas coisas novas? Bem, existem respostas a todas essas perguntas. Quanto ao Charts, não há porque o editorial tem muita coisa importante a dizer. Quanto às coisas novas...:

Tudo (ou quase) mudou. As críticas estão totalmente remodeladas. Antes era comum um jogo ser apresentado duas vezes na mesma revista para dois computadores diferentes. Pois agora o jogo é apresentado uma só vez, seguindo a seguinte norma: o texto principal conta a história do jogo, diz-nos qual o seu género, etc. Depois encontrarão umas colunas que falam cada uma do seu computador, emitindo um opinião individual para cada computador. Quando um não é apresentado para os três computadores de que trata a nossa revista, ou não existe versão Spectrum, C64 ou Amiga, ou então ainda não temos conhecimento de tal versão, que será depois comentada no espaço "Velho Novo", uma espécie de actualização sobre um jogo.

As pontuações também foram remodeladas: agora fazem-se por meio de símbolos, que passamos a explicar:

GRÁFICOS

SOM

JOGABILIDADE

DURABILIDADE

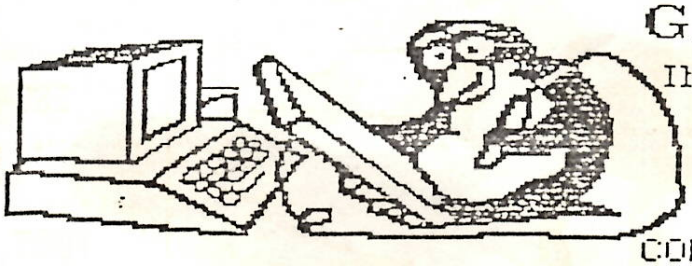
ORIGINALIDADE

VALOR PELO DINHEIRO=TOTAL

Tudo isto contribui para um visual melhor e para um aumento de qualidade na informação computomaníaca.

Para terminar, queremos dizer que está desde agora aberta uma secção do leitor, por isso escrevam a mandar dicas, a pedir dicas, a dizer o que está mal ou bem, enfim...escrevam! Para onde! Evidentemente para...: Rui Braz Rua Maximiano de Sousa, LT 8, 1º esquerdo.2725 Mem-Martins.

Rui Braz, Pedro Corga , Pedro Claro e Jorge Domingos



GAME
INFORMÁTICA

COMPUTADORES

== SINCLAIR ==	== COMMODORE ==
ZX SPECTRUM 128K +2	COMMODORE 64
ZX SPECTRUM 128K +2A	COMMODORE AMIGA 500
ZX SPECTRUM 128K +3	COMMODORE AMIGA 2000
SINCLAIR PC 200	----------

Sempre as últimas novidades em jogos para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IBM COMPATIVEIS

GAME INFORMÁTICA

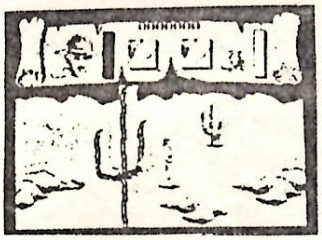
Loja 1 - R. Elias Garcia, 383 D
C. Comercial Babilónia,
loja 70. Tel. 4921431
AMADORA

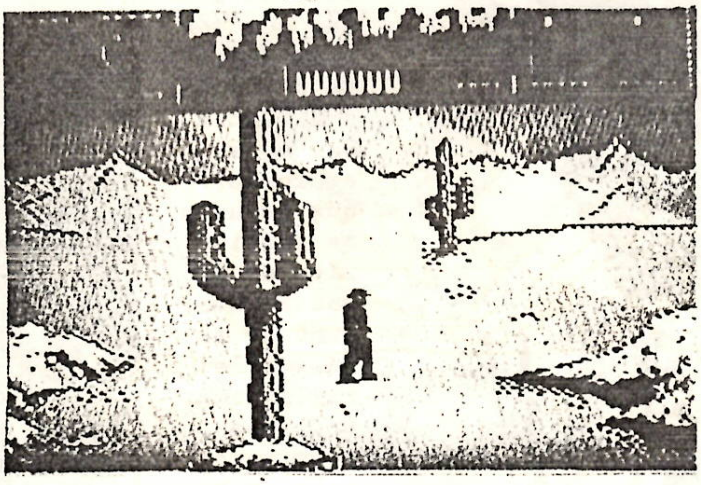
(junto à estação da CP)

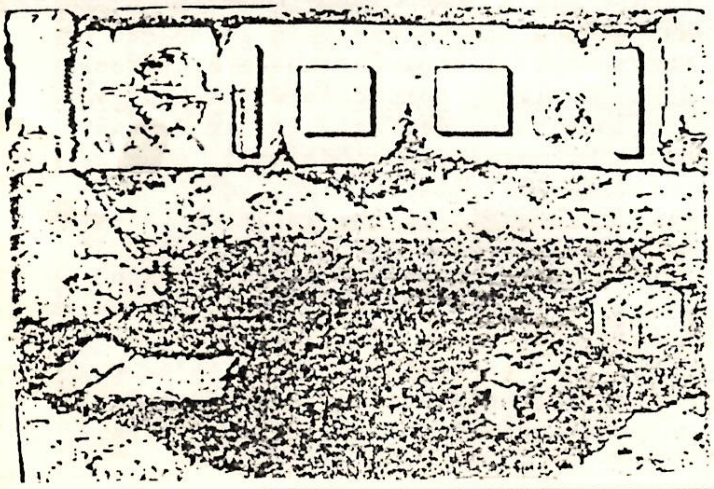
TUSKER

Passaram-se dois anos em que concentraste os teus esforços em recompor o diário do teu pai, ordenando vários fragmentos dispersos por cadernos e folhas soltas. Quando o teu trabalho se deu por concluído, chegaste à firme convicção que todas as explorações do teu pai em África se encontravam nesse diário. Uma dessas e mais importante exploração, tinha como objectivo a descoberta do Cemitério de Elefantes, um lugar mítico descrito por numerosas lendas indígenas. Dizem as lendas que os velhos elefantes se retiravam para aí para morrer. Esse lugar era um autêntico tesouro em peças de marfim de valor incalculável. Cada viagem conduzia sempre a um novo fracasso, mas as pesquisas do teu pai pareciam acercar-se de um ponto concreto. No final do diário, junto das anotações sobre a última viagem da qual nunca regressou, faltavam duas páginas, arrancadas. Ao que parece foram os únicos documentos que o teu pai levou na sua definitiva aventura. Depois de uma rápida investigação, observando um mapa do continente Africano, descobres o único lugar possível: Nyhaururu.

Resolves assim envolver-te nesta perigosa aventura, defendendo a honra do teu pai e buscando o mítico "Cemitério de Elefantes, através de três cenários diferentes. Quando chegares ao cemitério, terás toda a fama e glória que o teu pai não pôde alcançar.







Cada cenário apresenta uma série de problemas a resolver, usando toda a nossa inteligência para fazer um correcto uso dos objectos existentes. Os cenários são, respectivamente, o deserto, a aldeia e o templo que circunda o cemitério.

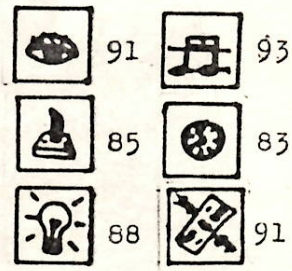
Tusker é uma completa aventura pelo Continente negro, a não perder.

PC

C64

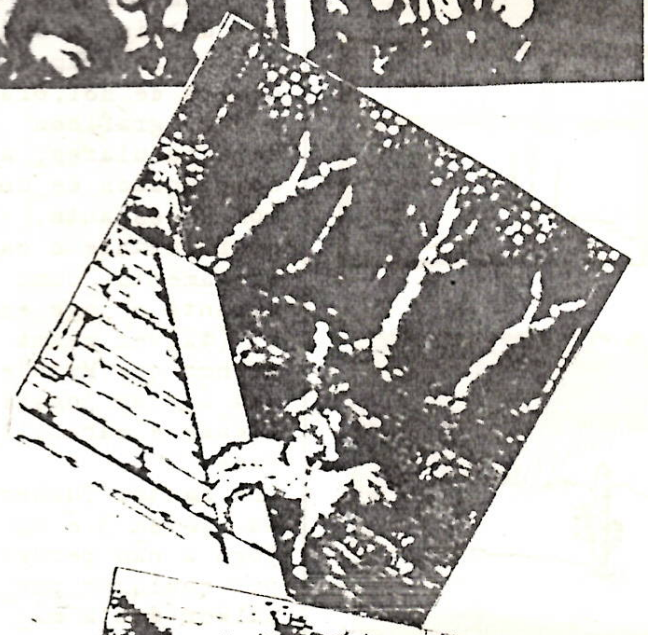
Depois de 7 meses à espera, Tusker vê finalmente a luz do dia no C64. E não precisam de óculos de sol, ora vejam: gráficos espectaculares, acompanhados de um som de espanto, quer durante o carregamento, como durante o jogo em si (talvez mesmo melhor que Myth)e uma óptima jogabilidade e durabilidade.

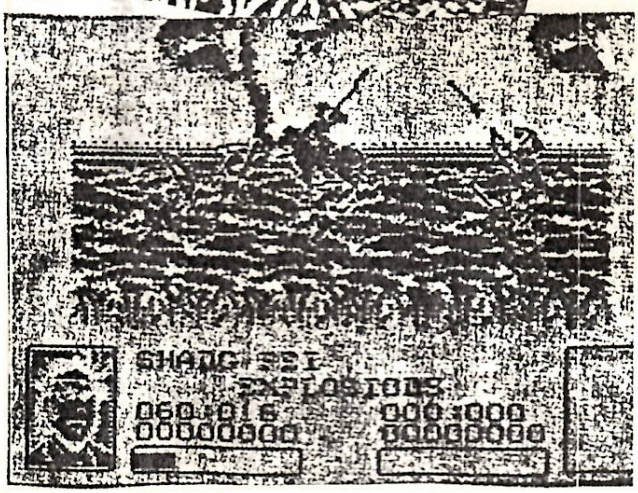
De facto, Tusker da System 3 é um jogo a não perder por qualquer possuidor desta máquina!



SPECTRUM

Quanto ao Spectrum já foi tudo dito: bons gráficos, algum som, grande jogabilidade e durabilidade, fazem de Tusker um dos melhores na sua categoria. A não perder!



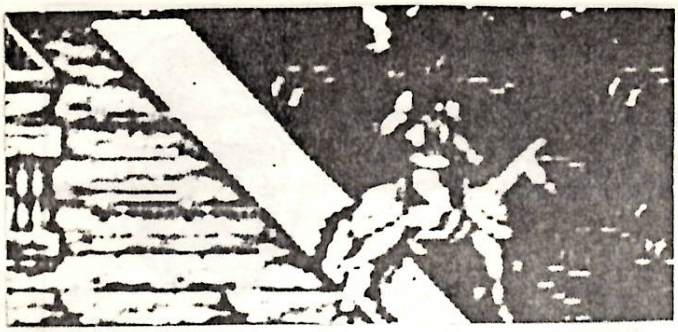


Japão, meados do séc. XVI. Duas poderosas dinastias, a diabólica dinastia Kai e a bondosa dinastia Han, travam uma tremenda e horrível guerra, que dura já há meses. As coisas parecem negras e ameaçadoras para a dinastia Han. Medidas de desespero estão para ser tomadas...

É esta a sentença de Dynasty Wars, um novo título da US Gold, que te leva ao antigo Oriente, para entrares nesta horrível e desesperante guerra encarnando a pele de um dos principais guerreiros da dinastia Han. São eles Lui Bei, Kuan Yu, Shang Fei e Shao Yun, todos com uma razão para lutar contra os da dinastia Kai. Tudo o que tens de fazer é escolheres um destes 4, montar um cavalo e partir para uma perigosa e suicida missão que tem como objectivo o ataque à dinastia Kai e seu exercito, que invadiu os territórios da dinastia Han, quebrar as suas fileiras e matar todos os seus generais. E são muitos! Isto implica o devastamento de todo o exército a pé, que vai ficando mais numeroso a medida que vais avançando na horizontal. Começarão também a aparecer armas antigas, como catapultas, que vão lançando bolas de fogo. No fim de cada nível há um confronto entre ti e um general do exército inimigo. Para lhe retirares energia dá-lhe repetidamente com com a espada ou lança antes que ele te faça o mesmo. À medida que avanças no jogo, os generais a enfrentar são em maior número e de maior força.

DYNASTY

Mas para enfrentares todos estes perigos contas com tácticas especiais que podem aniquilar muitos inimigos. Podes



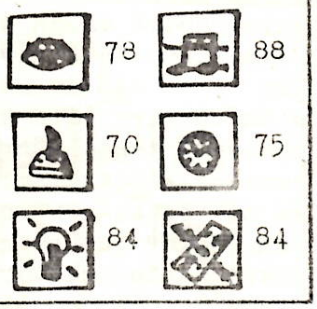
OUTRAS VERSÕES

ST, C64, Amstrad. Faremos a crítica para C64 assim que tivermos o jogo.

SPECTRUM

A versão do Spectrum está muito boa, com gráficos bem detalhados (os inimigos). O som é talvez um dos pontos fortes do jogo, bastante agradável. Jogabilidade razoável e alguma originalidade. Um jogo para durar.

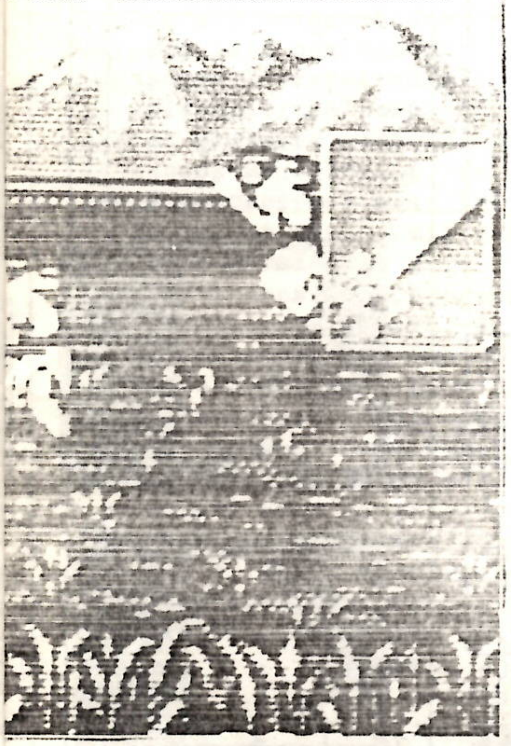
Dynasty Wars, da US Gold é um título a comprar.



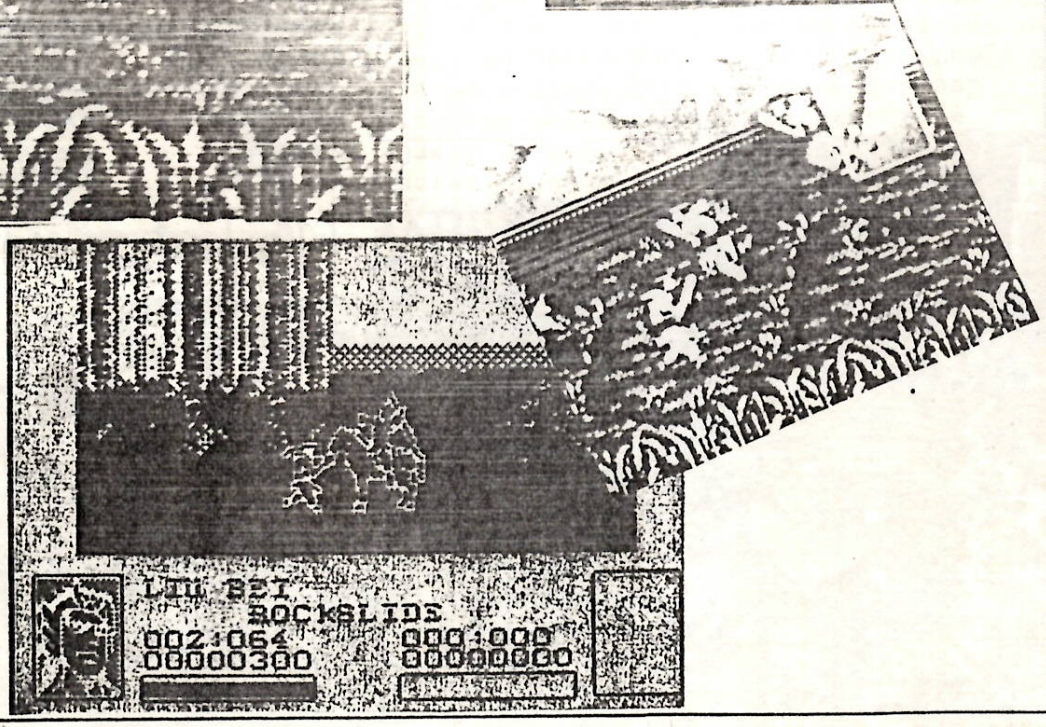
DYNASTY WARS

ainda apanhar icons que dão energia, uns mental, outros física.

Esta missão é muito violenta, mas se for bem sucedida e se matares todos os generais inimigos, o exército Kai ficará numa completa confusão, facilitando a vitória das forças Han. O insucesso representa o fim para ti e para a dinastia Han.



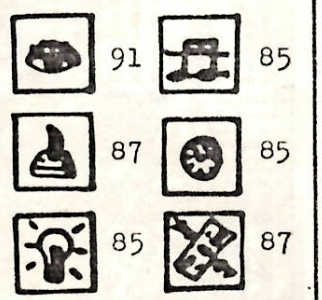
PC



AMIGA

A versão Amiga está também muito boa. Gráficos maravilhosamente desenhados e animados (vejam a escolha de herói).

Dynasty Wars, além de graficamente brilhante, é também muito jogável, com um som bastante real. É também um jogo que vos vai prender bastante tempo ao computador. A comprar.



SHADOW WARRIORS

Tudo estava bem na escola "Shadow Warriors" de artes marciais. Os seus alunos foram ensinados com os segredos de milhares de anos desde do Shadow Warrior original. Felizmente as forças do mal não se mostram já há algum tempo. Mas naquele momento, estavam a preparar o derrube do novo chefe da escola e a escravização de todos os alunos para a eternidade. Quando o inevitável aconteceu, era demasiado tarde para se prepararem para o terrível ataque que se seguiu. Houve só um sobrevivente...

Ao longo de 6 níveis de "porrada neles" e de rápido movimento horizontal, o único guerreiro sobrevivente (advinha quem é?) tente derrotar o inimigo nesta excelente conversão: Shadow Warriors. E és tu (estão ver como advinharam?) o jovem "Shad" que pode derrotar os malvados, usando uma variedade de truques aprendidos na escola de artes marciais, incluindo os já habituais socos e pontapés. Durante a acção podes te refugiar em partes do cenário, como cabines telefónicas. Alternativamente podes combate-los cara a cara (ou mão na cara, mão no estomâgo ou... em qualquer outra parte do corpo!) na esperança que uma mágica espada ninja esteja à disposição. Além de armas vais precisar de habilidade e rapidez se quiseres levar de vencida as forças do mal. E olha que há montes de inimigos, mais um guardião por nível, até chegar ao chefe dos maus da fita!!!

Shadow Warriors é sem dúvida um dos melhores do seu tipo. E não são poucos!

PC

SPECTRUM

Muita cor faz de Shadow Warriors um excelente jogo no Spectrum. O movimento é furiosamente rápido, o que dá vontade de jogar. O dinheiro será bem empregue, especialmente por apreciadores do género.

91 82
93 90
65 91

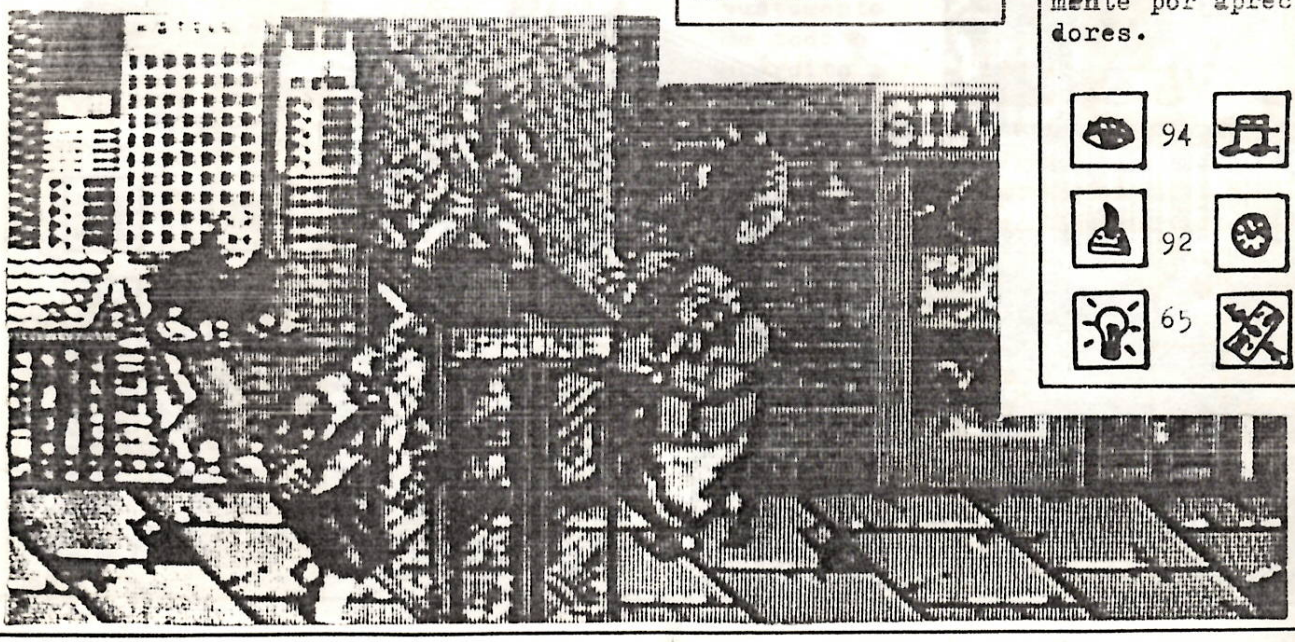
OUTRAS VERSÕES

C64, Amstrad e ST. A versão ST é muito semelhante à do Amiga. Espera-se do C64 uma das melhores músicas até hoje ouvidas. A ver vamos!

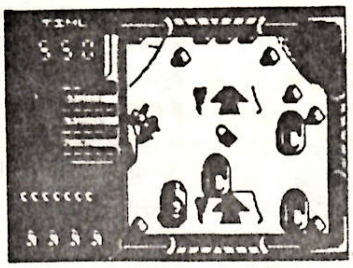
AMIGA

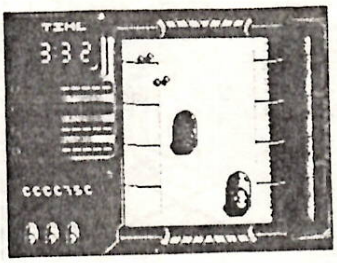
Isto é o que eu chamo um verdadeiro jogo de"porrada neles". Os programadores transpuseram os gráficos das máquinas para o Amiga, daí que estejam espectaculares, muito coloridos. A merecer uma nota de apreço estão os efeitos especiais. O som está tão real que és capaz de pensar que tens o quarto cheio de gente na galhofa. Um soco ali, um soco aqui ...ainda te partem a casa inteira! A dificuldade está bastante similiar à das máquinas. A jogabilidade esta também ao nível dos outros pontos atrás referidos. Joga um pouco este Shadow warriors e nunca mais páras! A não perder, especialmente por apreciadores.

94 96
92 93
65 93

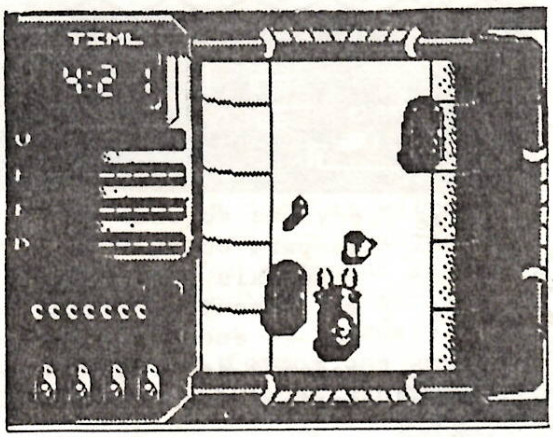


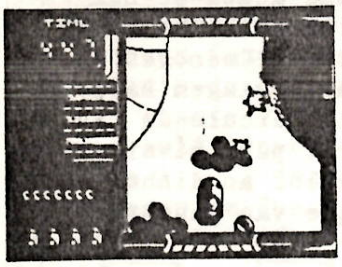
ICE BREAKER

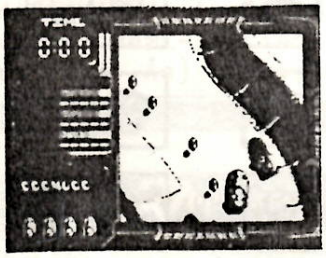


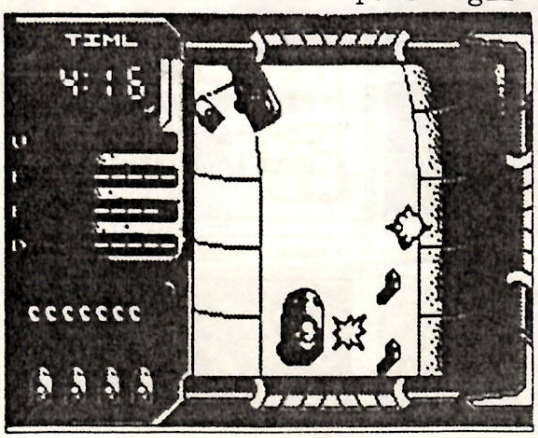


Ano 4003. A terra regressou à era glaciar. Mais de dois terços do planeta estão totalmente cobertos de gelo e a população humana ficou reduzida a uns poucos sobreviventes que desafiam a morte a bordo dos seus "bobsleighs". A única possibilidade de sobrevivência é atravessar com um "bobsleigh" a terrível zona conhecida como "Corveil". O problema é que esse gelo foi provocado por uma enorme máquina que foi instalada no centro da terra. Temos então que destruir a máquina. Agora, deves manejar com destreza o "bobsleigh", safar-te dos inimigos, esquivar-te dos obstáculos que te são presenteados. A velocidade e o movimento conjugam-se perfeitamente no desenrolar do jogo. À medida que vais progredindo no jogo (ou no gelo, se assim preferirem) mais inimigos e mais problemas te irão aparecendo. O "bobsleigh, dotado de armamento, não só lutará contra as curvas e obstáculos da pista, como deverá fazer frente ao tempo, ao combustível, às munições e à energia. Ou melhor: à falta destes elementos. Em todos os momentos os marcadores nos avisarão do estado em que nos encontramos, em relação ao tempo, combustível, energia e munições. Em baixo podemos ver o caminho ainda a percorrer. Existem bónus que sendo atingidos pelos nossos disparos poderão ajudar a nossa preocupante situação a melhorar. E esta opção apresenta-se também válida para os outros "bobsleighs" dos quais nos queremos desenvencilhar, pois fugir deles é algo que se apresenta muito díficil, mesmo impossível.









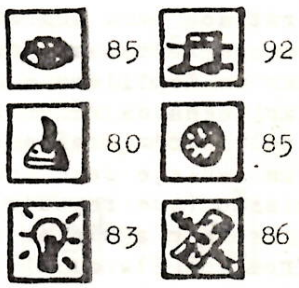
O jogo é visto de cima, o que serve perfeitamente a este tipo de jogo. Ice Breaker é uma produção da Topo Soft onde reina a velocidade e a dificuldade,e, apesar de tudo é um jogo tremendamente original e brilhante a nível técnico.(como a editora anunciava)

Ice Breaker...a morte sobre o gelo!

PC

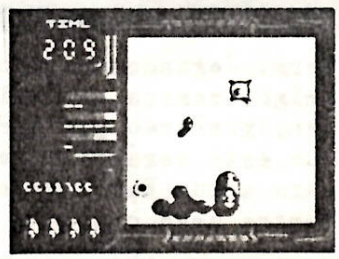
SPECTRUM

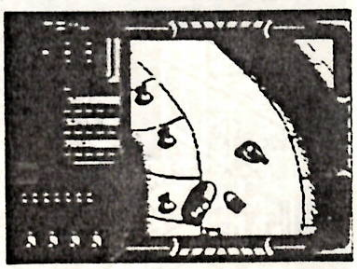
Gráficamente Ice Breaker é excelente, conjugando o movimento e a velocidade, proporcionando uma sensação de rápido envolvimento no jogo. Dotado de um óptimo som e nível de dificuldade adequado ao jogo, Ice Breaker, da Topo, é um jogo para jogar por muito tempo, embora se torne um fatigante ao fim de algum tempo.
A comprar.

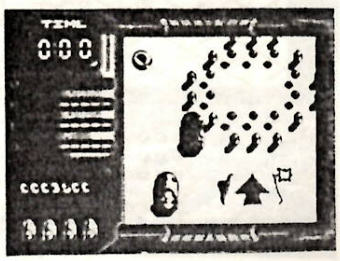


OUTRAS VERSÕES

Amstrad e MSX. Não estão planeadas outras versões.





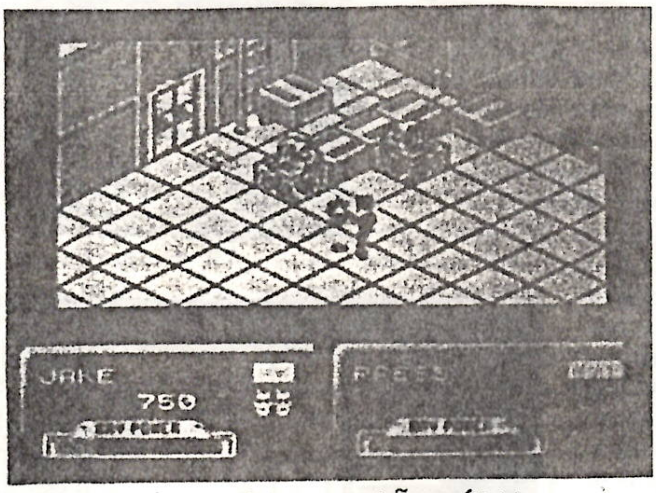


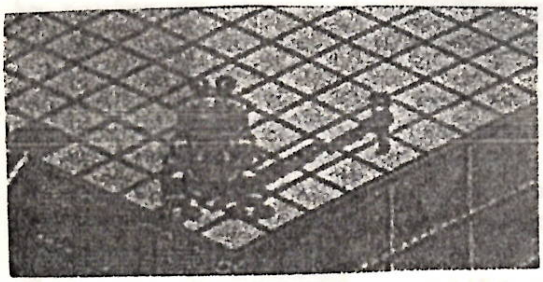
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

AAAARGH! Foi o que disseram os humanos estacionados no planeta X, um planetóide sintético industrial, quando os Reptilons ali chegaram, prenderam toda a gente e obrigaram os cientistas a criar um exército de rôbos para destruir a Terra. Entretanto, cá embaixo dois guerreiros interplanetários foram recrutados para acabar com os rôbos, exterminar os Reptilons e salvar todos os réfens, incluindo a Professora Sarah Belum. Duke e Jake aceitaram a missão (que remédio!...).

Assim é a história de Escape From The Planet Of Robot Monsters. Jogando sozinho ou com um amigo, começa por salvar um réfen, passando por ele, de modo que este será teletransportado para a tua nave. Depois dispara contra umas caixas e apanha o seu conteúdo, que pode ser energia, imunidade, bombas, etc. Mata outro rôbo e este deixa um cristal que aumenta o poder da arma, quando apanhado. Todos os rôbos deste tipo deixaram um cristal.

De repente...AH! Caíste num precípicio. O boneco esperneia, apoia-se nos braços e volta ao chão sólido, pronto para outra.





Lá mais para o fim do nível encontras alguns réfens, que se encontram dentro de redomas de vidro. Para os libertar, tens de encontrar a consola que controla essas consolas e destrui-las. Felizmente essas consolas encontram-se geralmente ao lado dos réfens, pois se demorares muito tempo aparecem mais rôbos, estes voadores.

Depois é viajar no teu veículo para passar de nível. Se conseguires fazer a viagem, escolhes o nível, se não, é o computador a escolher. Depressa, vai salvar a Sarah, senão a Terra...

RB

SPECTRUM

Bons gráficos, bom som, excelente jogabilidade, tudo bom! Mas é TÃO fácil, que dura muito pouco e custa a largar!

Depressa, vão comprar E.P.O.Robot Monsters. Se não comprarem, um Reptilon assombrar-vos-à para o resto da vossa vida.

92 83
93 45
88 90

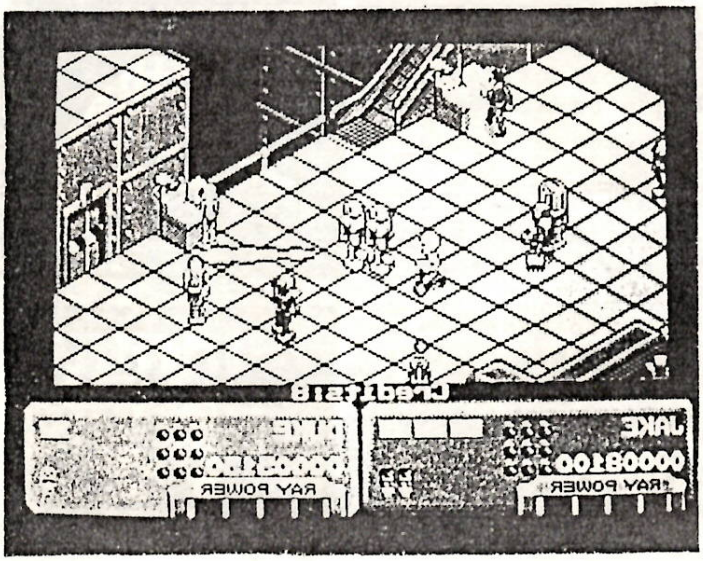
AMIGA

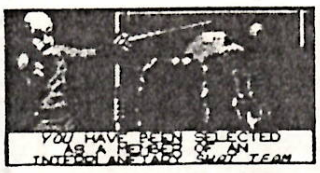
O caso é semelhante: tudo muito bom mas acaba-se num instante. No entanto, pormenores como a viagem naquele veículo de nível para nível dão valor ao dinheiro que vão gastar.

94 92
96 55
89 94

OUTRAS VERSÕES

C64, ST e Amstrad. Esperem pela versão C64 no "Velho Novo".





3D INTERNATIONAL TENNIS

Se gostariam de ter a hipótese de jogar com 64 dos melhores jogadores do mundo, ganhar dinheiro e tentar ganhar o campeonato de Winbledon, então 3D International Tennis foi feito para vocês. Ao contrário de anteriores jogos de ténis em que apareciam dois jogadores sólidos, 3D Internatinal Tennis utiliza um sistema revolucionário de 3 dimensões que permite a visão do campo de diferentes e originais ângulos. Os jogadores são feitos com gráficos de vectores e é íncrível a jogabilidade que se consegue com homens que parecem feitos de arame.

No ínicio do jogo são-nos dadas uma grande variedade de opções, permitindo-nos escolher jogos de 1 ou 2 jogadores, o tipo de campo em que gostaríamos de jogar (alcatifa, relva, cimento, etc.) escolher o nível de dificuldade (existem quatro: Amador, semi-Profissional, Profissional, Ás) e definir o nível de "skill" do computador (existem 15). Só os níveis mais altos de dificuldade permitem ganhar grandes quantias de dinheiro nos torneios. Podemos participar em todos os torneios famosos com o único objectivo de ganhar o máximo de dinheiro possível. de facto existe um jogo de estratégia lado a lado com a acção de campo. Por exemplo: de que serve escolher um torneio em que apenas o 1º prémio é alto se ainda formos uns amadores? Quanto melhores são prémios em dinheiro num torneio, melhores são os competidores.

Se chegarmos bastante longe num torneio profissional podemos jogar com jogadores mundialmente famosos, como Becker ou O'Connors.

JD

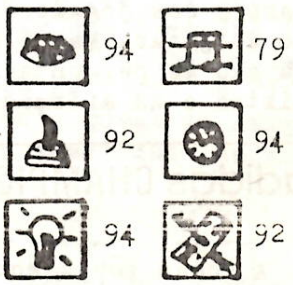
OUTRAS VERSÕES

ST e Amiga. Desta última sabemos que terá um som magnífico com alguma da melhor voz digitalizada. Daremos mais informações no espaço "Velho Novo" quando virmos o jogo.

C64

Nas imagens que apresentamos os homens podem parecer básicos e sem graça. Mas quando os vemos a mexer pelo campo todo, a bater a bola e até mesmo a apertar as mãos, o efeito é surpreendente. A jogabilidade está presente em força e podemos mesmo fazer movimentos existentes no ténis.

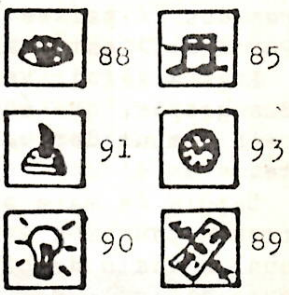
3D Internacinal Tenis pode parecer complicado e o é durante um certo tempo. Mas uma vez dominado este jogo dá-nos a melhor acção de ténis já vista no 664.

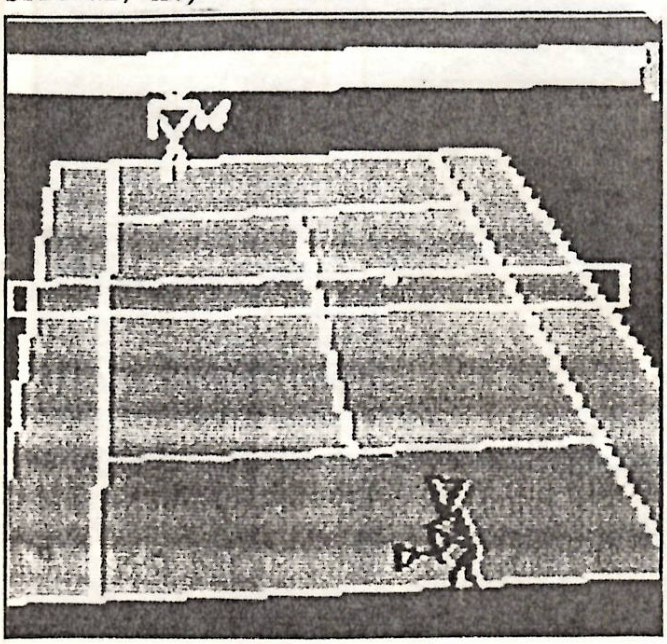


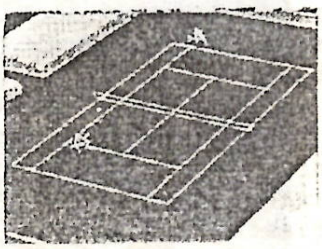
SPECTRUM

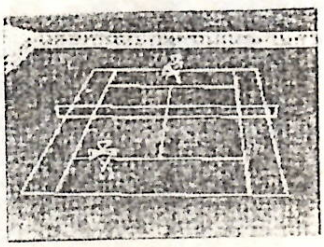
Básicamente uma cópia monocromática da versão C64.

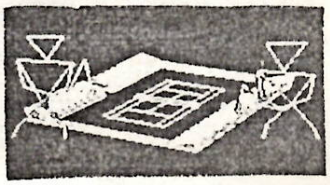
Um jogo soberbo com acção, alguma estratégia e muita pericia.







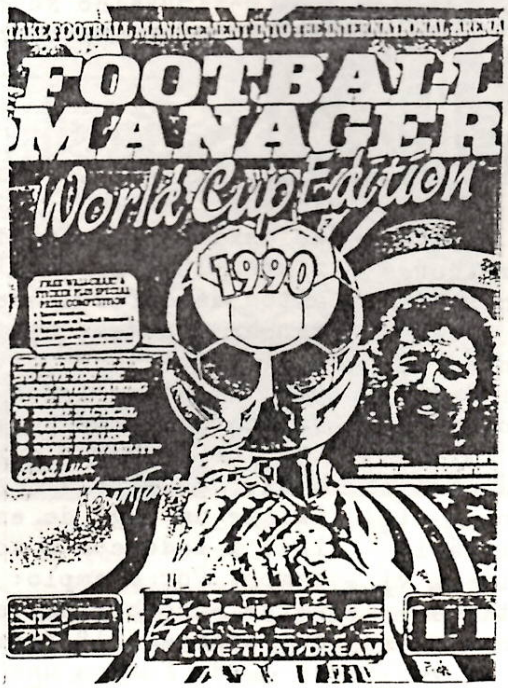




FOOTBALL MANAGER World Cup Edition

O futebol volta a ser notícia pois todas as editoras estão a lançar o seu jogo do desporto rei. Os produtores de Football Manager I e II não perderam a ocasião e lançaram F.M. World Cup Edition. O jogo sendo de estretégia permite-nod a escolha de qualquer de 112 equipas de todo o mundo, incluindo a portuguesa! Avante Lusitanos! Os grupos utilizados são os verdadeiros do mundial o que significa que podemos tirar a desforra da Checoslováquia e da Bélgica. Podemos observar o jogo (relativamente fraco), substituir jogadores, exprimentar as várias tácticas e mesmo inventar algumas! Controlamos também o estilo de passes dos jogadores e o seu modo de jogar. Mas o mais realista são as perguntas dos jornalistas e as afirmações dos jogadores, a que uma resposta errada ou descabida pode muito bem baixar a moral dos jogadores, muito importante no desenrolar de cada jogo.

JD



SPECTRUM

Os bonecos são talvez um pouco lentos e descabidos, mas além disso esta jogo é a agarrar por qualquer apreciador de estratégia futebolística e amantes do futebol em geral.

82 75
80 92
80 84

OUTRAS VERSÕES

C64, Amstrad, ST, MSX, Amiga e PC.

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL

A Ocean põe a equipa em campo!

Este jogo permite-nos competir no meio de 24 equipas de todo o mundo, num campeonato supostamente patrocinado pela Adidas.

Começamos pela escolha de 1 ou a jogadores. Na opcção de 2 jogadores, cada jogador controla uma das 24 equipas disponíveis. Então vamos escolher a equipa: que surpresa! Todas as bandeiras dos 24 países (onde está Portugal?) estão ali.

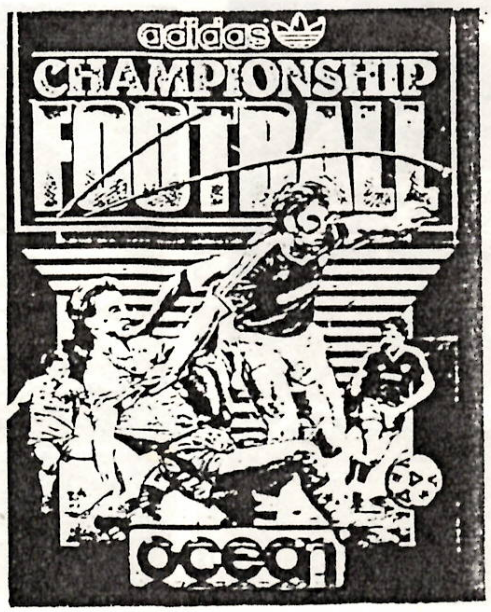
Logo a seguir vem o sorteio dos grupos, que é executado pelo computador, aleatóriamente.

Depois de mais algumas surpresas passamos ao jogo, o qual é visto de cima. Tem alguma dificuldade, quer de controlos como do jogo em si, mas está muito bom e rápido. Há um mostrador da força e direcção do remate e um painel de informações. E sempre que o árbitro intervém aparece a sua cara, e existem cartões amarelos e vermelhos, que aparecem no ecrã. Depois disto só faltava o ... painel electrónico!

JD

OUTRAS VERSÕES

C64, Amstrad, ST e Amiga.



SPECTRUM 128k

No ínicio do jogo a qualidade da editora vem ao de cima: uma boa música de fundo e bonitos ecrãs de apresentação com muita cor e movimento. O jogo em si é rápido, alguma complexidade de controlos mas ... um excelente jogo de futebol só acessível (compreende-se) nos spectruns de 128k.

86 89
91 90
85 90

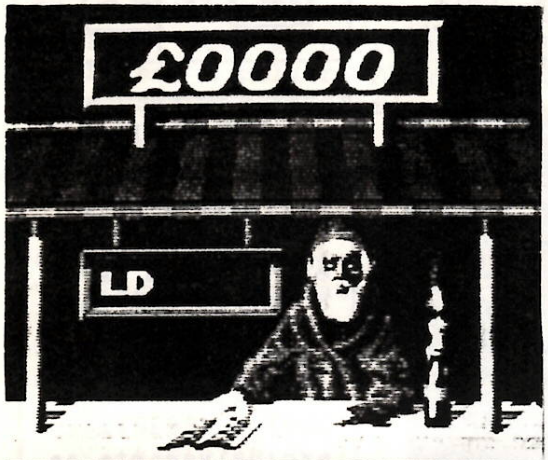
FLIMBO'S QUEST

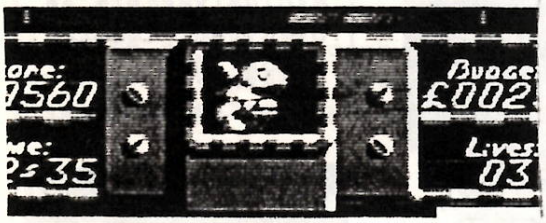
Quem lançou este jogo foi uma editora que já nos deu Last Ninja II, Tusker, Myth e mais recentemente Vendetta. Sim, é mais uma produção da System 3. E boa como sempre. Desta vez o estilo de jogo mudou um pouco. Nada de ninjas ou metralhadoras.Mas leiam a história:

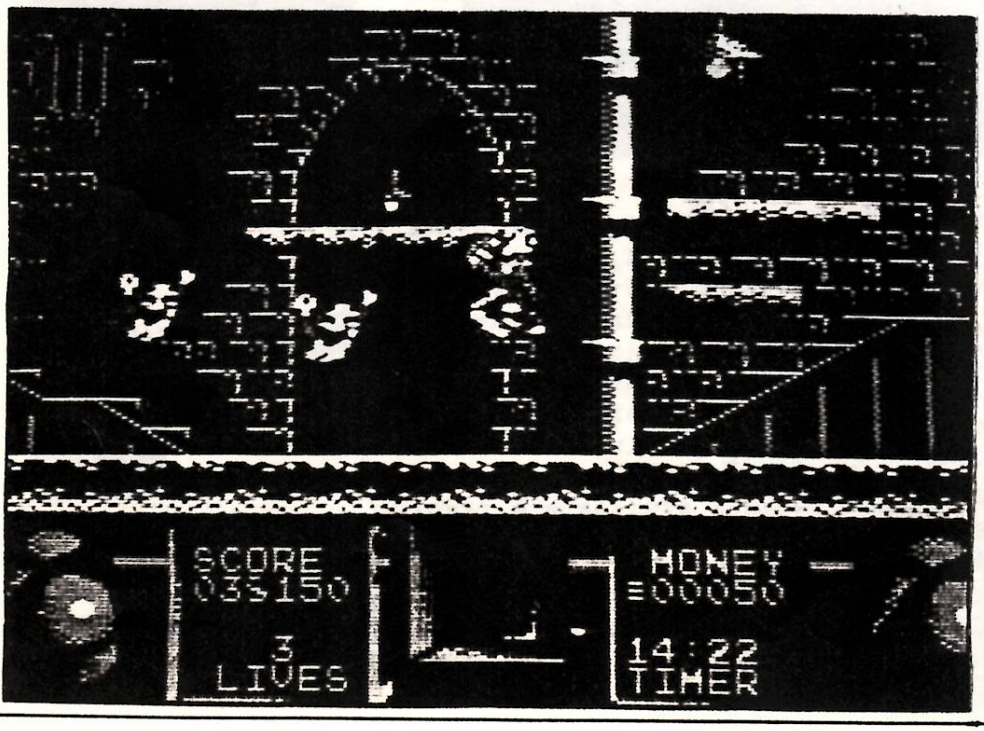
As experiências para a juventude eterna do professor Franzs Dandruff deram para o torto. Em vez de eternamente jovem, o professor está a envelhecer rápidamente. A única maneira de deter o envelhecimento é retirando o liquído vital (o sangue, ora pois!) a uma jovem donzela substituindo-o pelo seu próprio. Para tal o malvado Franzs raptou Pearly, a namorada de Flimbo, e tenciona secá-la dentro de 12 horas.

Entre Flimbo e o castelo de Dandruff estão 7 níveis de scrool lateral, polvilhados de "bichos" resultantes de experiências genéticas falhadas (adivinhem de quem). Certas criaturas carregam letras que terão de ser levadas para a loja mais próxima do feitiçeiro/vendedor de armas /consertador de códigos. Quando o feitiçeiro tem toda a palavra deixa-nos entrar no próximo nível. O feitiçeiro também vende armas, tempo extra, poções de imunidade, letras de código e até mesmo o código inteiro. Mas tudo tem um preço e como Flimbo se esqueceu da carteira em casa vai ter de apanhar dinheiro das bestas mortas ou de alguma sala de tesouro.

JD







COMMODORE 64

Os gráficos são bonitos e bem desenhados. A jogabilidade é alta e as salas de tesouro e bónus muito ajudam nisso. Um jogo a agarrar com unhas e dentes pelos possuidores do C64.

89 88
92 92
90 91

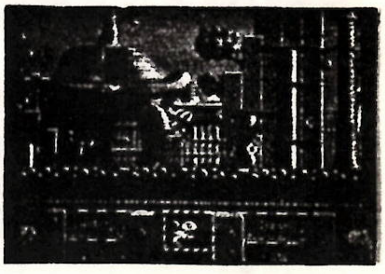
AMIGA

Esta versão possui melhores gráficos e som que a do C64 (evidentemente). Quanto ao resto, o Flimbo's Quest do Amiga é semelhante ao do C64.

90 89
92 92
90 92

OUTRAS VERSÕES

Amstrad, ST e spectrum. Esta última será criticada no espaço "Velho Novo!" Mas parece ser tão boa quanto as outras.



SENDA SALVAJE

Mais um jogo espanhol vê a luz no mundo dos computadores. Desta vez trata-se de Senda Salvaje, um programa cujo principal objectivo é a descoberta do Eldorado.

Conta-se que antes da descoberta da América por Colombo, havia uma tribo na selva cujo chefe se chamava Eldorado...

No dia dos sacrifícios, este chefe cobria o corpo com pó de ouro e entrava num lago enquanto todos atiravam riquezas para lá. Assim que os espanhois souberam da história, ganancios como sempre, procuraram o Eldorado. Muitos perderam a vida mas nenhum encontrou o tesouro. Já nos nossos dias, um pacato funcionário faz uma descoberta incrível: trabalhando com uns velhos pergaminhos descobre o verdadeiro paradeiro do Eldorado.

Manejando o ganancioso funcionário temos de prosseguir através de diversas fases. Na primeira lutaremos contra os elementos da natureza: pantânos, neve, etc. Lutaremos também com os simpáticos habitantes: índios, moscas do tamanho de cavalos, formigas e condores. Eu disse lutaremos, mas o que acontecerá mais frequentemente é o nosso "corajoso" herói fugir pelos ecrãs, tentando escapar a todos aqueles perigos (isto é uma piada, ouviram?). Nesta primeira fase o nosso objectivo será encontrar a entrada do templo Mozteca (e não Azteca) enquanto na segunda fase, que se passa no interior do templo, tem como objectivo encontrar a sala do tesouro. Existem muitos perigos ocultos e é preciso cuidado para não se perder.

JD

SPECTRUM

Dispõe de uns bons gráficos. Senda Salvaje tem também uma boa jogabilidade. No entanto será um programa a comprar com mais cautela.

84

80

85

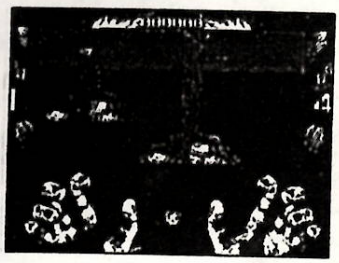
80

80

81

OUTRAS VERSÕES

Amstrad, MSX. Infelizmente este programa não será editado nem para o Amiga, nem para o ST, nem para o C64. Parece que as editoras espanholas dedicam-se exclusivamente ao Spectrum, Amstrad e MSX. Mal!



POKE maDNesS

-SPECTRUM-

SENDA SELVAJE

Para gozar de energia infinita, pri_ me simultâneamente as teclas que for_ mam a palavra PINOK.

ICE BREAKER

Para obter vidas infinitas e tempo infinito, tens de carregar nas letras que formam a palavra FIGA simultânea_ mente, uma vez aparecido o menú prin_ cipal.

GUARDIAN 2

Para que o teu spacecraft nunca se_ ja destruído, é preciso possuires um multiface. Basta fazeres entrar o jo_ go, depois carregar no reset no com_ putador e escrever POKE 50233,0. Mete novamente o jogo e... Bingo!!!

SHINOBI

Se queres vidas infinitas neste jogo redifine as teclas como GRUTS. Depois redifine novamente, agora ao teu gosto e quando jogares rápidamente acabarás o jogo.

-C64-

MYTH

No nível 2 (Norse Legends) podes apa_ nhar todas as armas carregando apenas em "A" e "?".

OPERATION THUNDERBOLT

Joga o jogo, vai para a tabela de re_ cordes e mete EDOM TAEHC. Quando reco_ meçares o jogo terás vidas infinitas.

BATMAN - THE MOVIE

A combinação correcta dos cosméticos é: GREEN SPRAY CAN PURPLE CREAM POT YELLOW SPRAY CAN.

GEMINI WINGS

Aqui estão os códigos deste "tire--neles" da Virgin. Para usá-los, vai para o ecrã de passwords e escreve: MRWINPEY (nível 2); CLASSICS (nível 3) ; WHIZZKID (nível 4); GUNSHOT (nível 5); DOODGUYZ (nível 6); D.GIBSON (nível 7).

-AMIGA-

P47

Joga o jogo, depois escreve como teu nome, na tabela dos recordes, ZEBEDEE. Agora, recomeça o jogo e carregando em F1 terás vidas extra e carregando em F2 mudarás de nível.

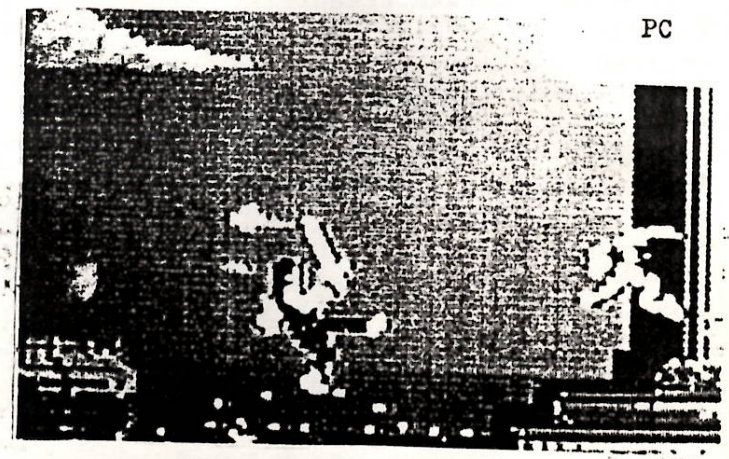
SPACE ACE

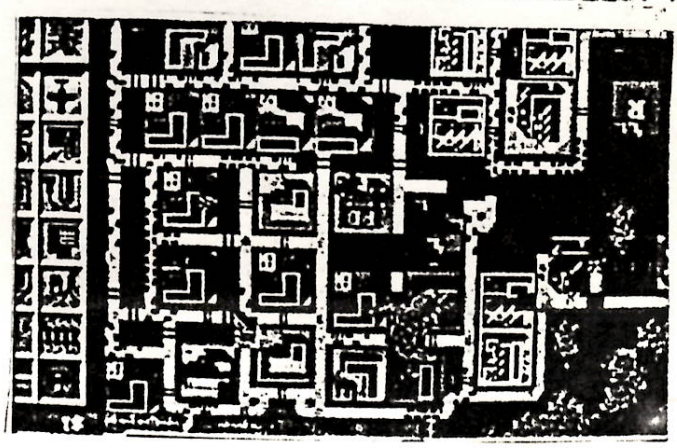
Começa o jogo, carrega na tecla para parar e escreve DODEMODEXTER. Tira o "pause" e o computador tomará os contro_ les do jogo e acabá-lo-à por ti.

SIM CITY

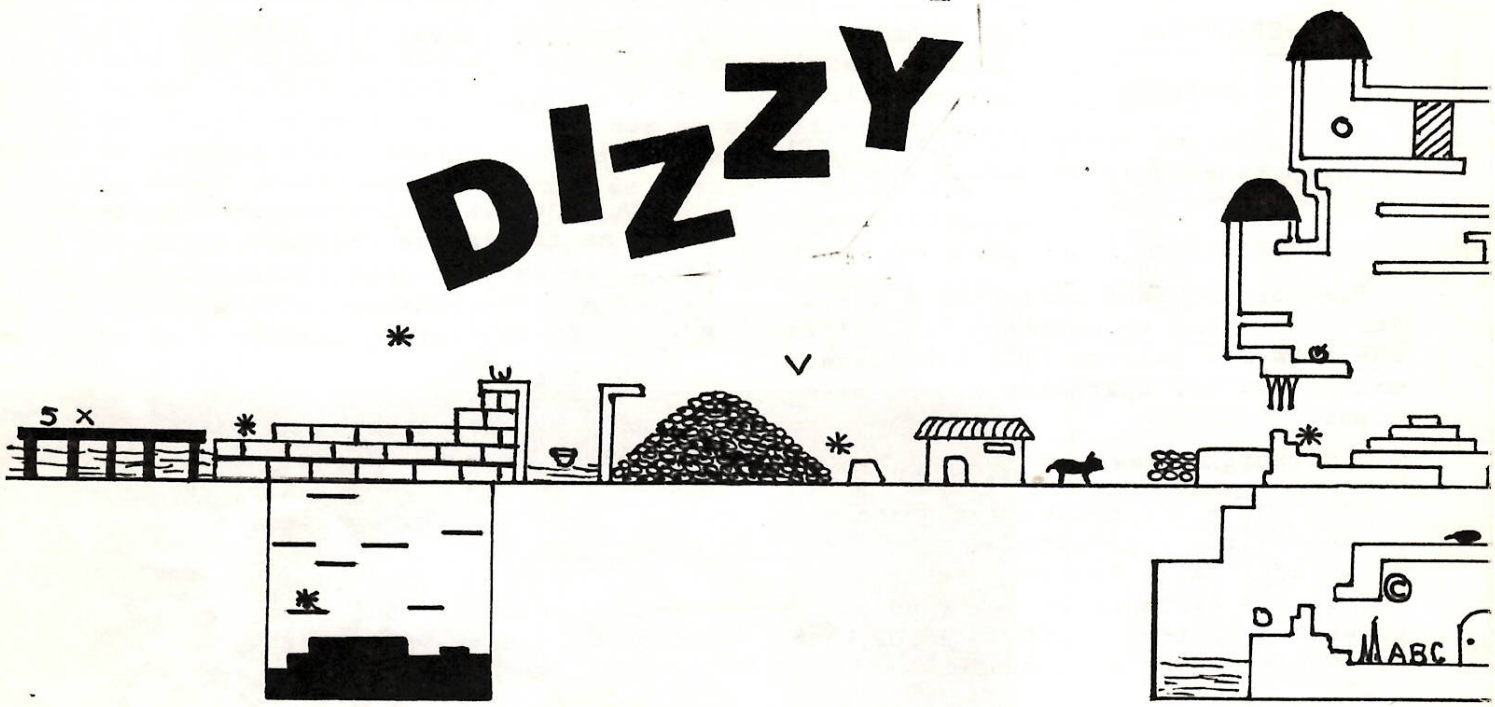
Para acrescentar uns $10000 extra nos cofres da cidade, prime CAPS LOCK e car_ rega nas letras que formam a palavra FUND. Podes fazer isto quantas vezes quiseres, mas de 5 em 5 vezes, este pro_ cedimento provocará um terramoto que po_ de destruir a cidade.

PC





FANTASY WORLD DIZZY



Eis algumas indicações para acompanhar o mapa de Fantasy World Dizzy:

Legenda numerada e escrita:

1-Denzyl
2-Dylan
3-Grand Dizzy
4-Daisy
5-Dozy
*-moeda de ouro
A-jarro com água
B-pão seco
C-maçã
D-pedregulho
E-corda
F-garrafa de whisky
G-mala
H-vaca pigmeu
I-adubo
J-chave de ouro
K-buraco
L-alavanca
M-picareta
N-maçaneta de porta
O-balde vazio
P-moeda de oura brilhante
Q-chave
R-osso
S-ovo de dragão
T-botão para o elevador de Daisy
U-tapete
V-ovo pesado
W-chave de ouro
X-poção para adormecer
Y-feijão

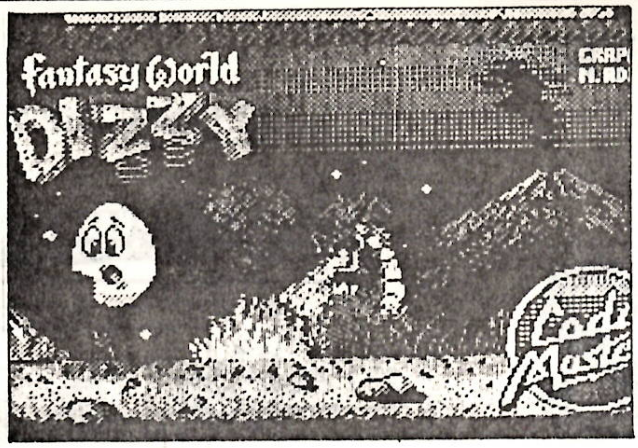
Legenda gráfica:

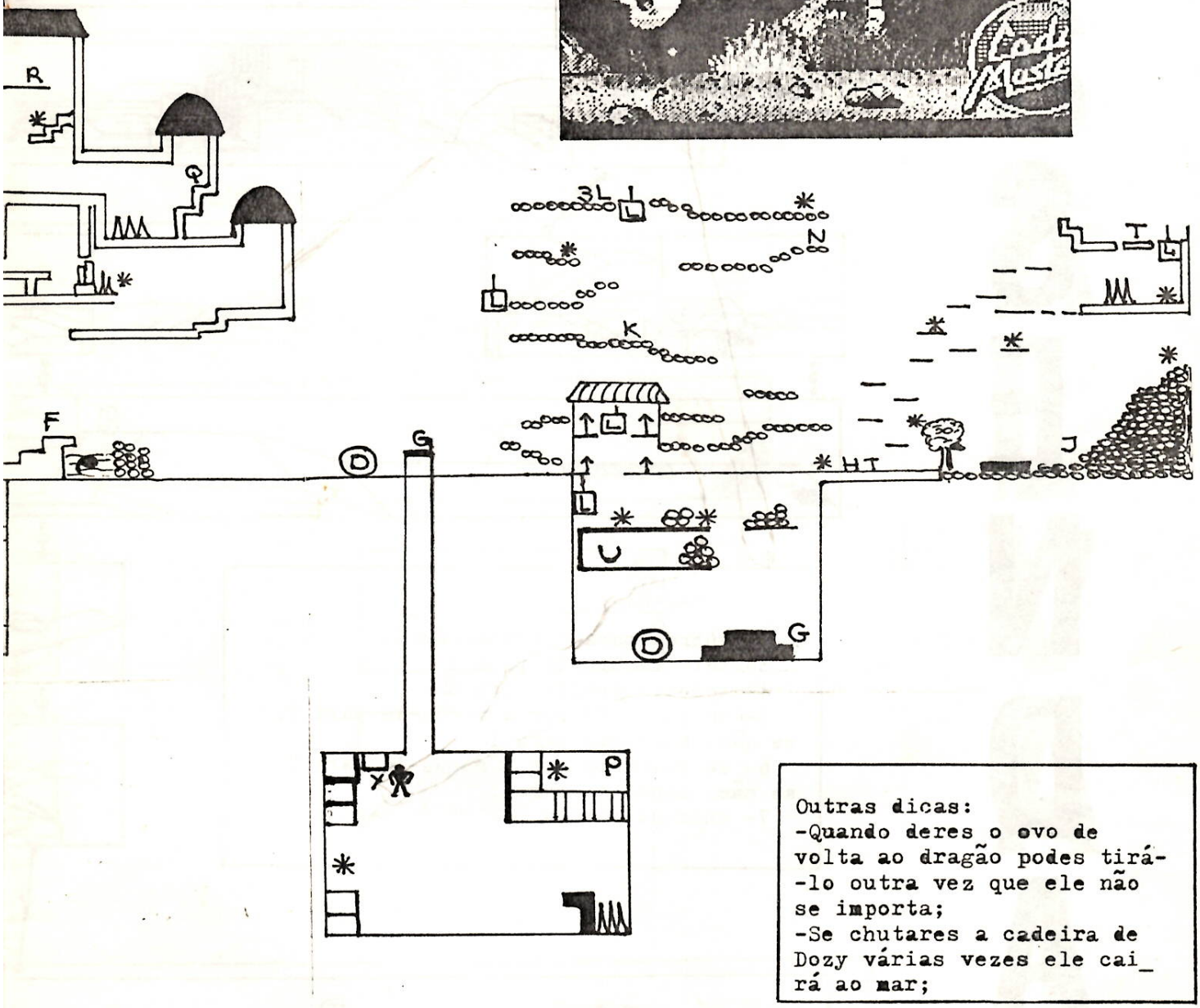
©-começo
-rato
-guarda da loja
-fogo
*-moeda
-elevador
Ⓓ-dragão
-crocodilo
-armarog (bicho)
V-falcão de dizzy
W-picos
-botão
-operadores de elevador
-porta
G-guarda

Objectos:

-poção para adormecer-para largar no dragão
-chave de prata-usar nos controladores de elevador para os pôr em movimento
-pedregulhos-lançar à água na ponte partida

SPECTRUM



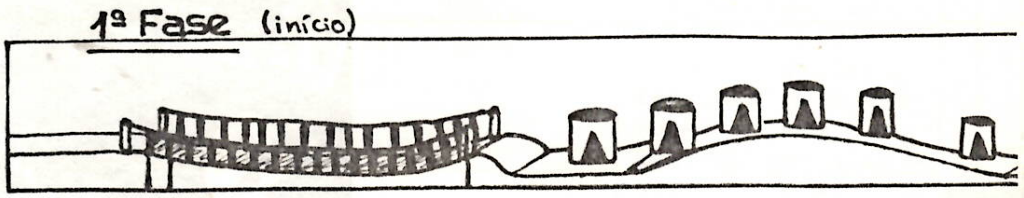


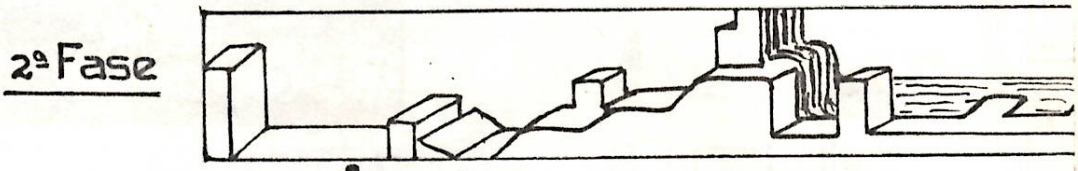
Outras dicas:
-Quando deres o ovo de volta ao dragão podes tirá-lo outra vez que ele não se importa;
-Se chutares a cadeira de Dozy várias vezes ele cairá ao mar;

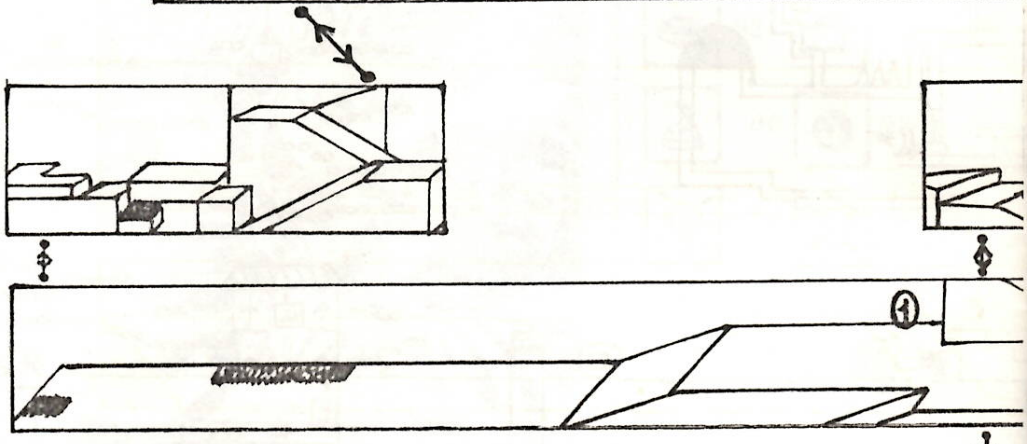
-balde vazio-encher de água junto ao vulcão para depois fazer crescer o feijão
-osso-dar ao Armorog para ele voltar ao covil
-corda-largar no nariz do crocodilo para fechar-lhe a boca
-feijão-largar no adubo e na água
-garrafa de whisky-exprimenta beber e apanhas uma grande bebedeira
-jarro com agua-pôr a "jorrar no ecrã de partida
-pão seco-larga-o junto do rato e ele deixar-te-á em paz
-picareta-usar nas minas desertas para
-alavanca-usa-a para abrir o portão/armadilha
-maçaneta de porta-usa-a para bater à porta da torre
-buraco-se o apanhares tudo o levas cairá
-mala-permitirte-à carregares 4 objectos de uma só vez
-vaca pigmeu-dá-a ao guarda da loja
-ovo de dragão-substitui-o por outro no covil do dragão
tapete-cobre os bicos da prisão de Daisy com este tapete.

PMC

SENDA

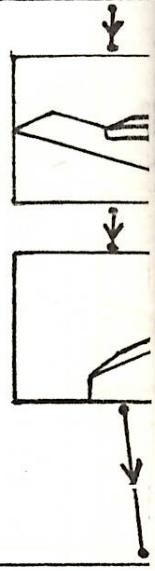


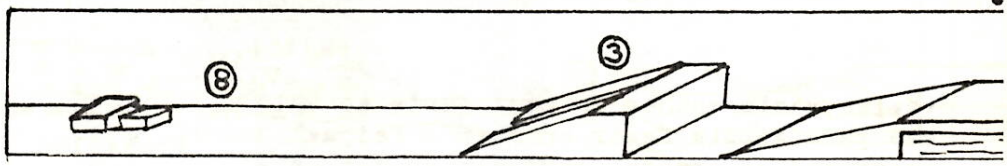


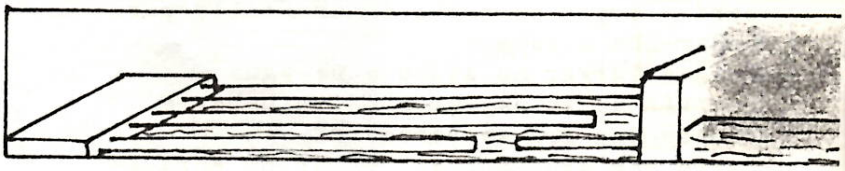


Legenda:

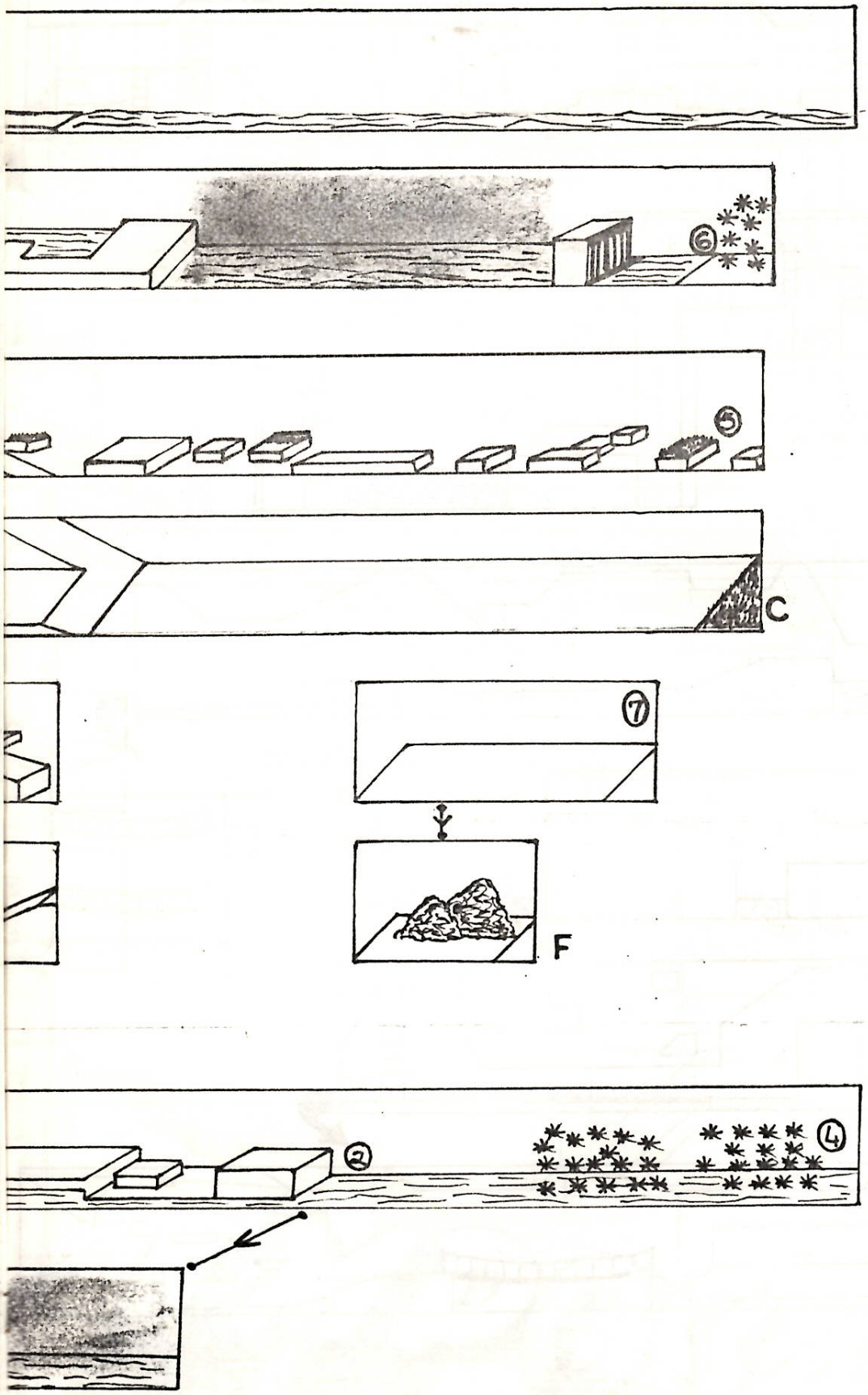
2- entrda para o subterrâneo
3- teletransporte para 1
4- teletransporte para 8
5- se passaste por 6 manda-te para 7, se não, manda-te para 1
6- se passaste por 5 manda-te para 7, se não, manda-te para 1
7- entrada para a câmara do tesouro



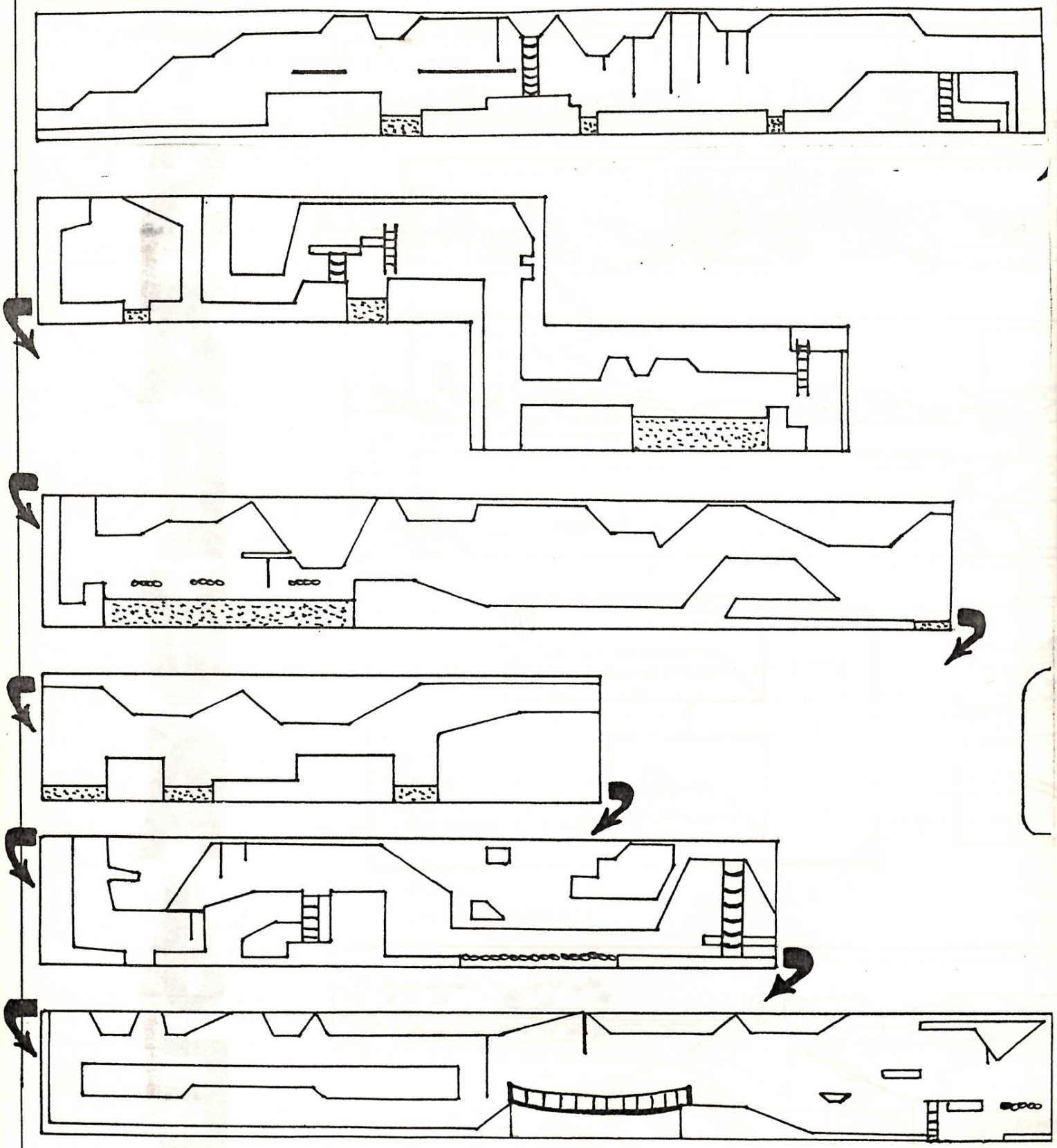




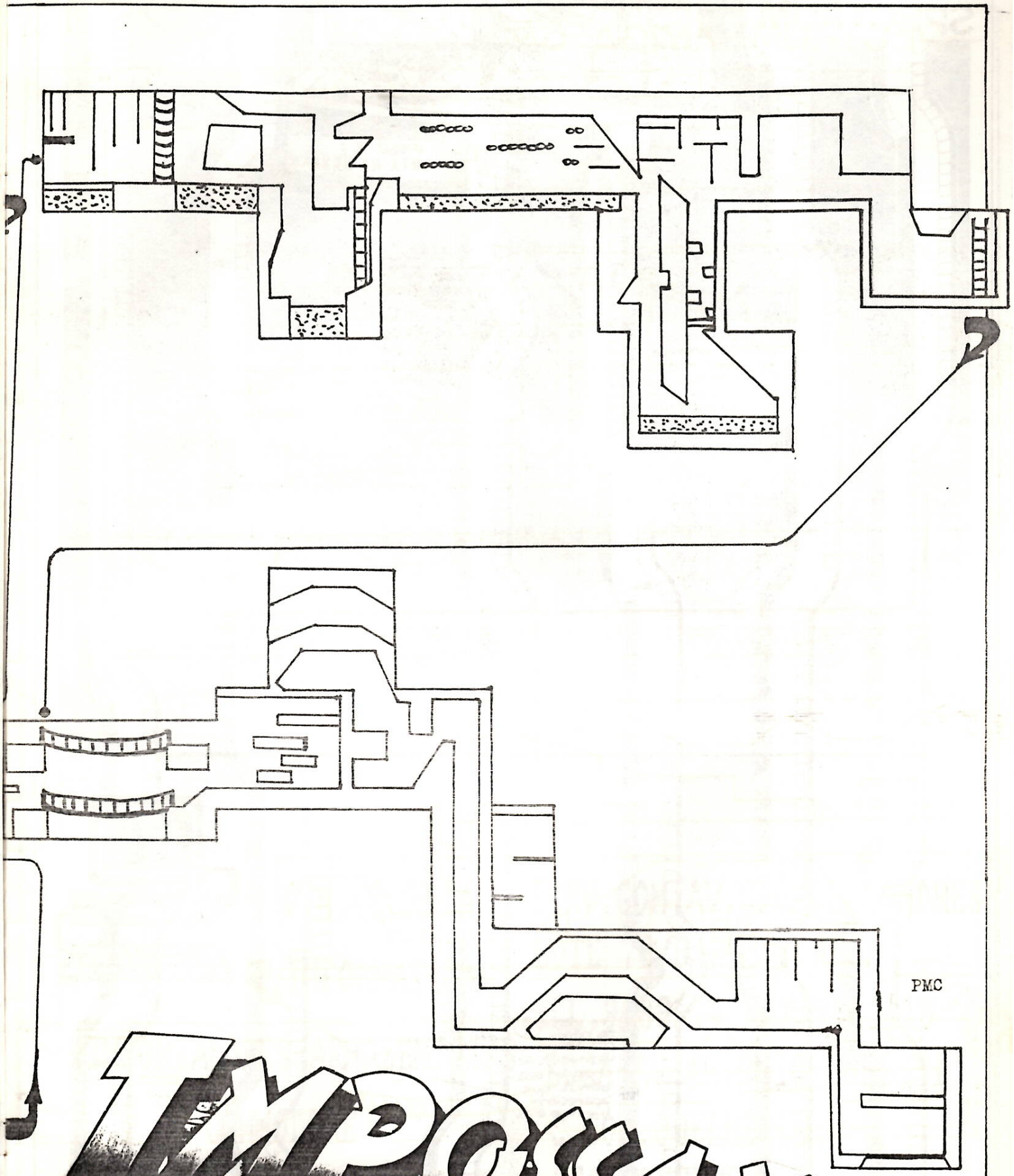
SALVAJE



SPECTRUM AMIGA C64



KLONDIKE MINES

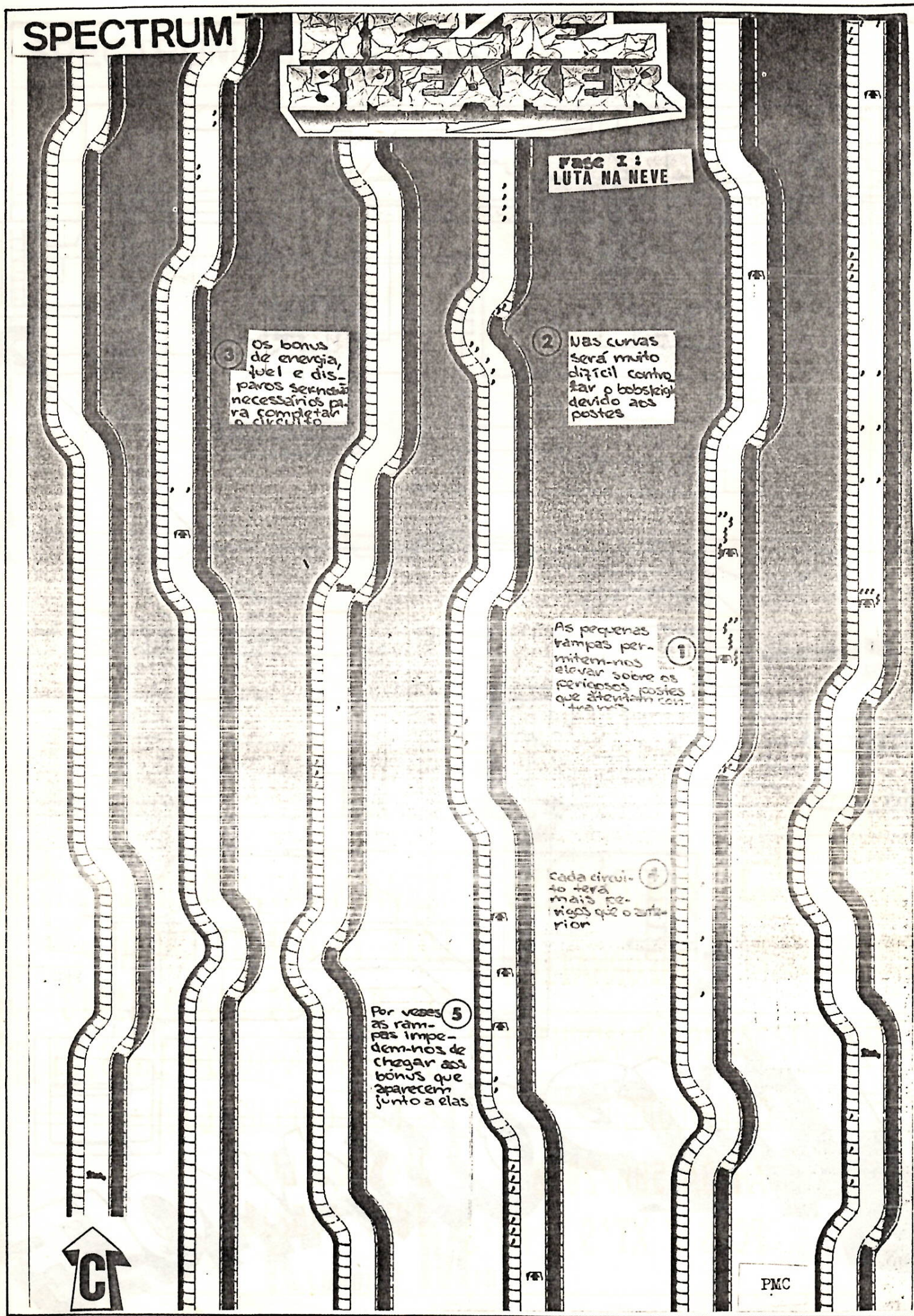


IMPOSSAMOLE

SPECTRUM

ICE BREAKER

Fase 2: LUTA NA NEVE



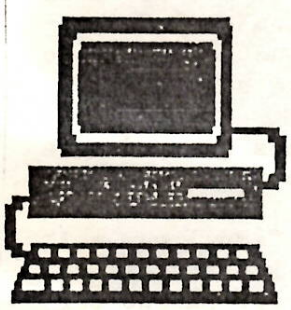
CASA **CANU**

CC QUELUZ LOJA C2 JUNTO À ESTAÇÃO

LIVRARIA/PAPELARIA

- LIVROS ESCOLARES
- JORNAIS E REVISTAS
- BRINDES
- TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA

- TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



C.M.CORREIA

INFORMATICA

IMPORTADORES-ARMAZENISTAS

COMMODORE

AMIGA 500/2000

PC'S / XT'S / AT'S

SERV.COM.AV.CIDADE LONDRES
LOTE 70/B 2735 CACEM
TEL.9180674 FAX 9141413
LOJA-AV.ANTONIO ENES,31
C.COM.QUELUZ LJ.D-7
2745 QUELUZ
TEL. 4358107

PREVISÕES

Oi malta! Cá estamos mais uma vez ocupando a penúltima página da COMPUTOMANIAS, para vos pôr a par daquilo que virá em termos de jogos para o Spectrum, C64 e Amiga. Ora aí vai, começando pelo desporto: vai surgir nos próximos meses a sequência de Speedball. Trata-se de Speedball 2, um jogo da Image Works que 1º aparecerá nos computadores de 16 bits (Amiga) e só depois sairá no C64. Nenhuma versão Spectrum está planeada, como já aconteceu com o 1º Speedball. Este jogo tratava-se de "futebol do futuro", jogado num recinto fechado por jogadores com mais de 2 metros de altura e 80kg de peso, revestidos de uma forte armadura, o que lhes era favorável para dar cacetada e, se possivel, não levar. Podíamos optar por um campeonato entre as equipas paeticipantes, ou outras num sistema de "knockout," isto é, bastava ganhar a uma equipa, que esta ficava automáticamente eliminada. Um bom pormenor era que as equipas eram de níveis diferentes: umas mais fracas, onde se chegava facilmente aos 15 golos de avanço, e outras mais fortes com um futebol extremamente duro e que era dificílimo vencer. No fim da partida, caso se verificasse um resultado desfavorável, podíamos subornar o árbitro, o trinador da equipa contrária e mesmo aldrabar o cronómetro. Um jogo espectacular de que esperamos a sequência.

E mais uma vez lembramos: Kick Off 2 esta aí não tarda! Propõe-nos escolher uma das 24 equipas que participaram no mundial, formar a equipa com base nos dados dos jogadores e jogar! Um jogo com faltas para cartão amarelo ou vermelho, foras, cantos, pontapés de baliza, formação de barreira (!) e um outro pormenor ao mesmo tempo curioso e inovador : o jogador durante a partida pode se lesionar, tendo de ser assistido. Kick Off 2 já saiu para Amiga, estamos à espera das versões C64 e Spectrum.

De Espanha Vêm mais dois jogos relacionados com desporto. Um, Angel Nieto, já aqui mencionado, põe-nos na pele do conhecido motociclista Nieto, muito conceituado entre os espánhois. O outro é futebolístico, de certo modo relaccionado com o mundial de futebol. A Opera Soft ainda não lhe deu nome, mas...isto promete!

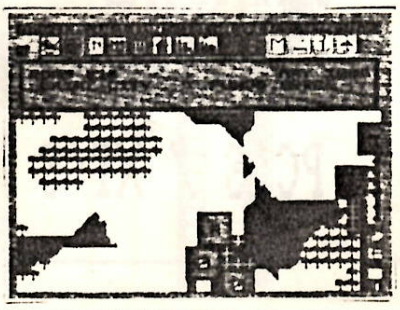
Mudando de tipo de jogo, vamos...ei!! O que é aquilo!? Uma brigada especial de intervenção francesa? E dirigem-se para aquela embaixada! Pois é, Hostages vem mesmo aí para Spectrum e...parece mesmo bom! Bom também deve ser Sly Spy Secret Agent, da Ocean, que trás muita acção e tiros à mistura através de vários cenários: dento de água, no céu, sobre estradas, cidades...E por falar em cidades, vem aí para Spectrum um jogo que faz história no Amiga há bem pouco tempo: é Sim City, que nos põe à frente de uma cidade, para governá-la da melhor maneira possível. Um excelente jogo no Amiga, vamos ver o que acontece com o Spectrum. Também para Spectrum se espera Flimbo's Quest, da System 3, jogo apresentado nesta revista para C64 e Amiga.

Back to the Future 2 está quase aí, para Spectrum, C64 e Amiga. Não tarda estamos a apresentá-lo aqui na COMPUTOMANIAS.

Lembram-se de Silkworm, um jogo em que controláva-mos um helicóptero e um jipe, para destruir as forças inimigas. Ele está de volta, desta vez pela mão de Sales Curve e não pela Virgin Games. É Silkworm 4!!! Não sabemos o que foi feito do 2º e do 3º, só sabemos que saiu o 4 . São coisas...

Para finalizar informamos que podem fazer uma visitinha a outro planeta a bordo de Dark Century. Este "Século Negro" da Titus é um tiroteio infernal num estranho planeta onde ataques lunares são coisas vulgares. Vamos esperar, não só por este, mas por todos os jogos aqui apresentados. E também pela próxima COMPUTOMANIAS, a de Setembro, sempre com a convicção de fazer melhor e de proporcionar uma agradável leitura (o que certamente vai acontecer, pela 12ª vez! Se a perderes, fazemos-te em papas! Ciao!

PC



ARCADES

CRUDE BUSTER

Cá estamos para mais um jogo de máquinas, denominação mais comum para jogos de Arcada.

Desta vez trata-se de Crude Buster, uma produção da Dta East, que já nos trouxe coisas como Dragon Ninja, Sly Spy, Midnight Resistance e Robocop. Se conhecem alguns destes títulos, sabem que são todos de "porrada neles" ou "tiro neles". O primeiro género aplica-se a Crude Busters.

Ei, esperem, não parem de ler! Lá por ser um jogo de porrada não quer dizer que seja mau. Está certo, tem pouca originalidade, mas tem tanta imaginação e humor que é como se jogasse um desenho animado!

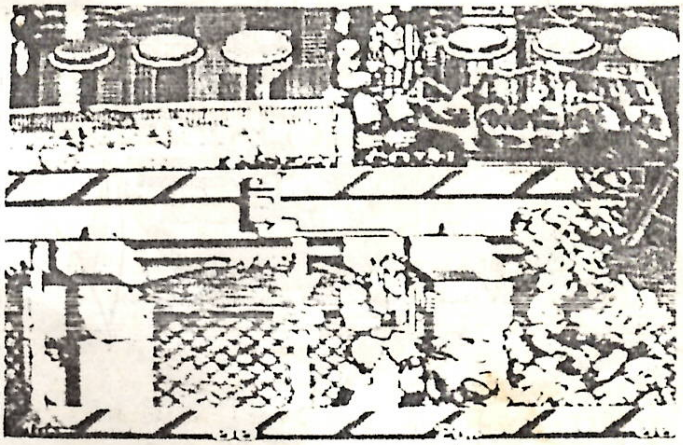
A história é curta e grossa: supostamente somos um ou dois tipos malucos de Nova York, 20 anos depois de um tarado lá ter deixado cair uma bomba atómica (que por acaso explodiu!). Os ocupantes de Nova York são agora um pouco esquisitos e não gostam dos teus óculos de sol.

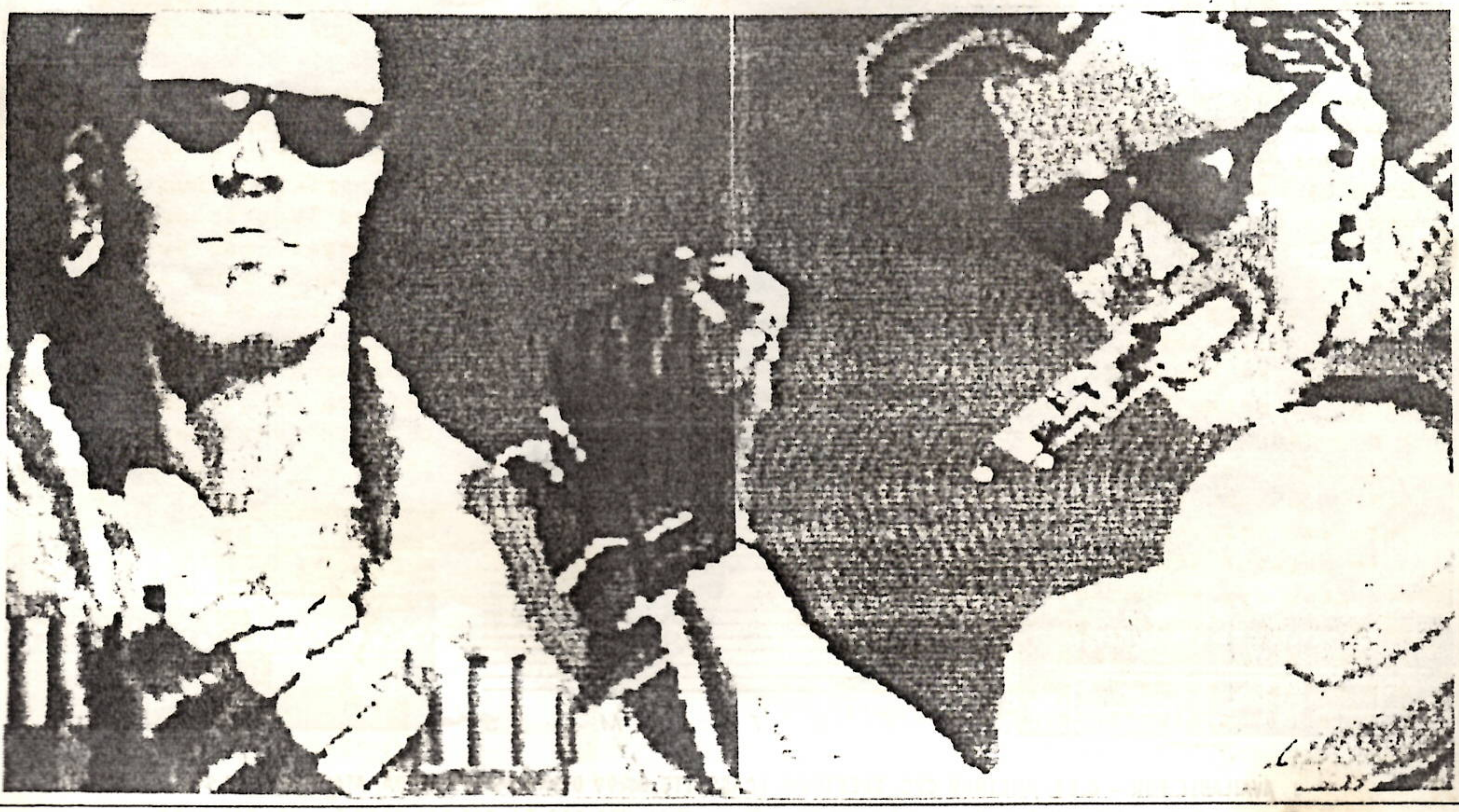
Este jogo trata-se de um vulgar "porrada-neles" mas...tem uma inovação: podemos apanhar objectos (incluindo os inimigos) e usá-los como armas ou atirá-los bem longe.

Não é nenhuma bomba mas é certamente um jogo a exprimentar por qualquer "rato das máquinas".

JD

82
83
92
91
70
88



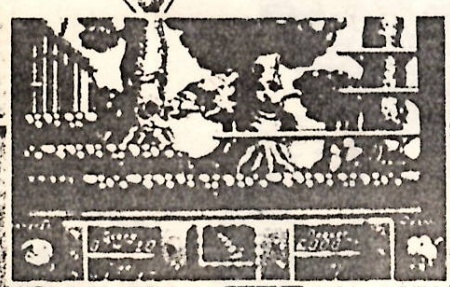


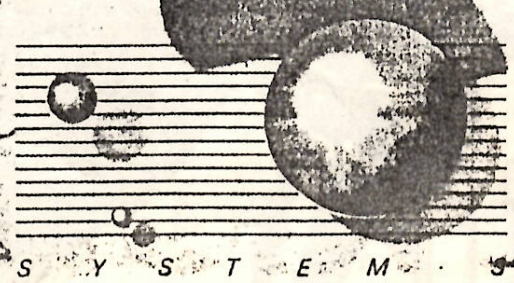
FLIMBO'S Quest

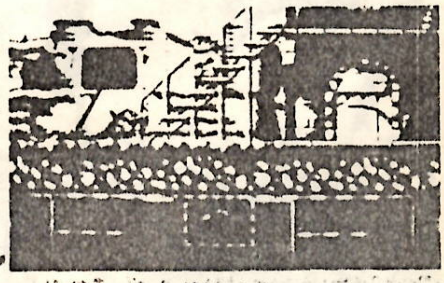
Take one innocent character, Flimbo, add a very broken heart, a pinch of heroism and one delicious damsel in distress.
Sprinkle a host of cameo roles featuring a deranged professors genetic mutations and you would be mixing the ideal ingredients of a cartoon style adventure game – par excellence.

FLIMBO'S SERIOUSLY DETERMINED, BUT OH SO SERIOUSLY CUTE...!

ACTUAL AMIGA SCREENSHOTS







S Y S T E M

AVAILABLE FOR – C.64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM. (CASSETTE ~~£8.99~~ DISK ~~£14.99~~) AMIGA, ATARI ST (£24.99)

System 3 Software Ltd., Blenheim House, 1 Ash Hill Drive, Pinner, Middx HA5 2AG Tel: 081-866 5692 Fax: 081-866 8584